

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN METODE MAKE A MATCH PADA MATERI PENJUMLAHAN PECAHAN SISWA KELAS IV SDN MANCAR 03

by Erna Yayuk

Submission date: 18-Dec-2018 11:36PM (UTC-0800)

Submission ID: 1059134752

File name: Lampiran_III.A.1.c.1.b.1_4.pdf (127.98K)

Word count: 4143

Character count: 25989

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN METODE *MAKE A MATCH* PADA MATERI PENJUMLAHAN PECAHAN SISWA KELAS IV SDN MANCAR 03

Erna Yayuk & Siti Fadhilah

Universitas Muhammadiyah Malang
Email: Er_2y@yahoo.co.id

Abstrak

Matematika adalah ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Pada kenyataannya matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan susah untuk dimengerti. Indikasinya dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang kurang. Selama ini umumnya siswa hanya bermodal menghafal untuk menyelesaikan soal-soal matematika. Hal tersebut dikarenakan matematika bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman konsep. Faktor lain yang berpengaruh adalah cara mengajar guru yang kurang tepat yaitu berpusat pada guru, siswa pasif, dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode *Make A Match* mata pelajaran matematika materi Penjumlahan Pecahan kelas IV SDN Mancar 03 Peterongan Jombang. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, dimana setiap siklusnya terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian siswa kelas IV SDN Mancar 03 Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang. Data penelitian ini dikumpulkan dengan teknik tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dari kegiatan Prasiklus ke siklus I yaitu dari nilai rata-rata 55 menjadi 69, dan peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu dari rata-rata 69 menjadi 84. Jika ditinjau dari pencapaian persentase ketuntasan hasil belajar siswa, yaitu : pada kegiatan prasiklus 45%, pada siklus I meningkat menjadi 64% dan pada siklus II meningkat menjadi 85%. Persentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 40%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa : Penerapan metode *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SDN Mancar 03 Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang.

Kata Kunci : Hasil belajar, metode *Make A Match* .

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional. Menurut kurikulum 2006, bertujuan antara lain agar siswa memiliki kemampuan melalui kegiatan matematika. Matematika juga merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan

matematika sejak dini. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang diberikan pada setiap jenjang pendidikan dari mulai pendidikan dasar.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menekankan keterlibatan aktif antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, pada kurikulum sebelumnya atau KBK menekankan bahwa belajar matematika tidak sekedar *learning to know*, melainkan harus ditingkatkan meliputi *learning to do*,

learning to be, hingga learning to live together. Oleh karena itu, pengajaran matematika perlu diperbarui, di mana siswa diberikan porsi lebih banyak dibandingkan dengan guru, bahkan siswa harus dominan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di SDN Mancar III Peterongan Jombang pada akhir pembelajaran atau evaluasi menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV masih rendah. Hal ini dibuktikan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kompetensi dasar penjumlahan pecahan sebesar 55, jika ditinjau dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar penjumlahan pecahan sebesar 45%. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mancar III materi penjumlahan pecahan jauh lebih kecil atau masih rendah dibandingkan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu (70). Hal tersebut dikarenakan Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit atau susah untuk dimengerti, ditakuti dan siswa tidak berani bertanya jika mengalami kesulitan dalam belajar. Selama ini pada umumnya siswa hanya bermodal menghafal untuk menyelesaikan soal-soal matematika, karena matematika bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman konsep. Faktor lain yang berpengaruh adalah cara mengajar guru yang kurang tepat. Pembelajaran yang biasa diterapkan selama ini menggunakan metode ekspositori, di mana pembelajaran berpusat pada guru, siswa pasif, dan kurang terlibat dalam pembelajaran.

Untuk mengembangkan potensi *to live together* salah satunya melalui Model *Cooperative learning* yang menekankan pada kesadaran siswa perlu belajar mengaplikasikan pengetahuan, konsep, keterampilan siswa yang membutuhkan atau anggota lain dalam kelompoknya, sehingga *Cooperative learning* dapat saling

menguntungkan antara siswa yang berprestasi rendah dan siswa yang berprestasi tinggi. Salah satu Model *Cooperative learning* yaitu tipe *Make A Match*. Metode *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dengan cara yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Dengan metode *Make A Match* peneliti diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mancar III, karena penerapan metode *Make A Match* dilakukan dalam permainan. Jadi, siswa merasa senang dalam belajar dan tidak terbebani dalam menerima materi yang disampaikan guru dan suasana belajar sangat menyenangkan bagi siswa.

Materi yang peneliti pilih pada penelitian ini adalah materi penjumlahan pecahan biasa, karena pada materi ini siswa sering kali mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal yang penyebutnya sama dan penyebutnya berbeda. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Metode *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Siswa Kelas IV SDN Mancar III Peterongan Jombang".

KAJIAN PUSTAKA

Cooperative Learning

Konsep pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) bukanlah suatu konsep baru, melainkan telah dikenal sejak zaman Yunani kuno. Pada awal abad pertama, seorang filosofi berpendapat bahwa agar seseorang belajar harus memiliki pasangan.

Cooperative Learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil yaitu

antara 2 sampai 3 anak yang mempunyai kemampuan akademis, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda (Sanjaya, 2006:242). Dalam hal ini sebagian besar aktivitas pembelajaran berpusat pada siswa yakni mempelajari materi pelajaran dan berdiskusi untuk memecahkan masalah. Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dalam kegiatan belajar mengajar.

Model *Cooperative Learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan secara asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan efektif (Lie, 2002).

Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Kelima unsur tersebut yaitu : 1) saling ketergantungan positif, 2) tanggung jawab perseorangan, 3) tatap muka, 4) komunikasi antar anggota, 5) evaluasi proses kelompok. Untuk memenuhi kelima unsur tersebut harus dibutuhkan proses yang melibatkan niat dan kiat para anggota kelompok para siswa harus mempunyai niat untuk bekerja sama dengan yang lainnya dalam kegiatan belajar kelompok yang akan saling menguntungkan. Selain niat, siswa juga harus menguasai kiat-kiat berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain. Salah satu cara untuk mengembangkan niat dan kerja sama antar siswa dalam model *Cooperative Learning* adalah melalui pengelolaan kelas. Ada tiga hal penting yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan kelas model *Cooperative learning*, yakni pengelompokan, semangat kerja sama dan penataan ruang kelas.

1. Ciri-ciri *Cooperative Learning*

Menurut Widyaningsih (2008) bahwa Pembelajaran *Cooperative Learning* ciri-cirinya sebagai berikut :

- a. Belajar dengan teman.
- b. Tatap muka antar teman
- c. Mendengarkan diantara anggota
- d. Belajar dari teman sendiri dalam kelompok
- e. Belajar dalam kelompok kecil
- f. Produktif berbicara atau mengemukakan pendapat
- g. Siswa membuat keputusan
- h. Siswa aktif

Sedangkan menurut Sanjaya (2006:249) belajar dengan kooptertif mempunyai ciri-ciri :

- a. Saling ketergantungan yang positif
- b. Dapat dipertanggungjawabkan secara individu
- c. Heterogen
- d. Berbagi kepemimpinan
- e. Berbagi tanggung jawab
- f. Ditekankan pada tugas dan kebersamaan
- g. Mempunyai ketrampilan dalam berhubungan sosial
- h. Guru mengamati
- i. Efektifitas tergantung kepada kelompok

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Cooperative Learning* memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Siswa belajar dalam kelompok, produktif mendengar, mengemukakan pendapat dan membuat keputusan secara bersama.
- b. Kelompok siswa yang dibentuk merupakan percampuran yang ditinjau dari latar belakang sosial, jenis kelamin, dan kemampuan belajar.
- c. Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok.

2. Tujuan *Cooperative Learning*

Pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* mempunyai tiga tujuan yang hendak dicapai adalah:

- a. Hasil belajar akademik
Cooperative Learning bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Banyak ahli yang berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit.
- b. Pengakuan adanya keragaman
Model *Cooperative Learning* bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam perbedaan latar belakang. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik dan tingkat sosial.
- c. Pengembangan ketrampilan social
Cooperative Learning bertujuan untuk mengembangkan keterampilan social siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud dalam *Cooperative Learning* adalah berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mau menjelaskan ide atau

pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok.

3. Fase – Fase Cooperative Learning

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan *Cooperative Learning*. Pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi, seringkali dengan bahan bacaan daripada secara verbal. Selanjutnya siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar. Tahapan ini diikuti bimbingan guru pada saat siswa bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka. Fase terakhir *Cooperative Learning* meliputi persentasi hasil akhir kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu (Widyaningsih, 2008).

Model Cooperative Learning

FASE – FASE	TINGKAHLAKU GURU
FASE 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
FASE 2 <u>Menyajikan informasi</u>	Guru menyajikan kepada siswa dengan jalan demontsrasi atau lewat bahan bacaan
FASE 3 <u>Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar</u>	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
FASE 4 Membimbing kelompok belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
FASE 5 <u>Evaluasi</u>	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
FASE 6 <u>Memberikan penghargaan</u>	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Metode Make A Match

1. Pengertian Metode Make A Match.

Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Lie, 2002:27). Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang membantu siswa mempelajari isi akademik

dan hubungan sosial. Ciri khusus pembelajaran kooperatif mencakup lima unsur yang harus diterapkan, yang meliputi; saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok.

Guna meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas, guru menerapkan metode pembelajaran *Make*

a Match. Metode *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari Metode yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban dan soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Metode pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh peneliti terkenal Lorna Curran. Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

2. Kelebihan dan kelemahan metode *make a match*.

Kelebihan metode *make a match* sebagai berikut :

- Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.

Kelemahan metode *make a match* sebagai berikut :

- Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
- Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
- Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

3. Langkah-langkah penerapan metode *Make a Match* sebagai berikut:

- Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban.
- Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.

- Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
- Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
- Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikelompokkan ke dalam penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang digunakan untuk memperbaiki mutu pembelajaran yaitu dengan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mancar III Peterongan Jombang semester II tahun ajaran 2010/2011. Adapun materi pembelajaran yang diangkat oleh peneliti adalah penjumlahan pecahan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah proses investigasi terkendali untuk menemukan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas tertentu Tantra (dalam Akbar 2009:65).

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Mancar III berjumlah 14 siswa, terdiri dari 5 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki.

Metode pengumpulan data yang dipakai adalah:

Teknik Tes

Teknik tes tertulis merupakan pengumpulan data melalui pemberian tes yaitu evaluasi secara individu yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran dan diberikan kepada seluruh siswa yang dijadikan subyek dalam penelitian.

Metode Observasi

Metode observasi yaitu pengumpulan data dengan pengamatan langsung mengenai penilaian praktek atau implementasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru SD Mancar. Dalam penelitian ini peneliti bertugas untuk mengamati dan mengobservasi kegiatan pembelajaran.

Metode analisis data yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah Metode statistik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif digunakan untuk menganalisis data berupa hasil observasi sedangkan metode kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa hasil belajar siswa. Penentuan jumlah siklus didasarkan pada kriteria keberhasilan atau pencapaian target penelitian untuk ketuntasan hasil belajar siswa adalah 80 % dari jumlah siswa yang dapat mencapai KKM (KKM sebesar 70). Jika siklus I belum mencapai ketuntasan maka dilanjutkan ke siklus berikutnya.

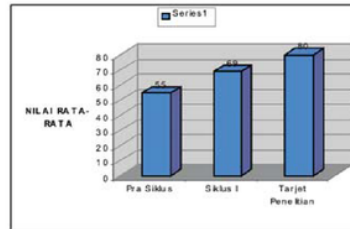
HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Peningkatan Hasil Belajar dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Data yang diperoleh peneliti terkait dengan peningkatan hasil belajar dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *Make a Match* pada siklus pertama mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pada pra siklus rata-rata hasil belajar siswa mencapai 55, siklus I nilai rata-rata 69 dan target penelitian 80. peningkatan hasil belajar siswa dapat

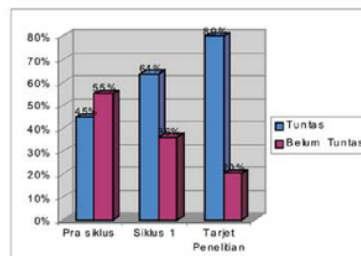
dilihat pada grafik 4.1 sebagai berikut :

Grafik 1. Peningkatan Nilai Rata-rata Hasil belajar Siswa pada Siklus 1



Selanjutnya persentase ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *Make a Match* pada siklus pertama mampu meningkatkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa, dari 14 siswa kelas IV, yang berhasil mencapai KKM pada kegiatan prasiklus 45 % (6 siswa), siklus I 64 % (9 siswa), dan target penelitian 80% (11 siswa). Secara rinci dapat dilihat pada table 4.2 Keberhasilan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa dan grafik 4.2 Keberhasilan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa sebagai berikut :

Grafik 2. Peningkatan Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1



Dari tabel dan grafik di atas peningkatan hasil belajar dan persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I dapat peneliti deskripsikan sebagai berikut:

- Peningkatan hasil belajar siswa pada kegiatan prasiklus nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 55, pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa 69 dan target penelitian 80. Jadi nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebesar 14.

- b. Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada kegiatan prasiklus 45%, pada siklus I meningkat menjadi 64% dan target penelitian 80%. Jadi ketuntasan belajar siswa meningkat sebesar 19%.

Refleksi

Kegiatan refleksi bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan dari kegiatan yang sudah dilaksanakan. Kelebihan metode *Make a match* secara keseluruhan adalah suasana pembelajaran menyenangkan, siswa aktif mencari pasangan kartu soal dan jawaban, kerjasama antar siswa sangat jelas terlihat walaupun masih ada kelompok atau siswa yang belum tahu tugasnya, namun sebagian besar siswa sudah mampu bekerja sama mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban dengan baik, sesuai dengan yang diharapkan. Jadi konsep-konsep yang didapat pada proses pembelajaran jelas merupakan hasil karyanya sendiri, yang merupakan hasil kerja sama mereka. Kelemahan metode *Make a match* adalah kegiatan belajar mengajar dikuasai siswa yang pandai, memerlukan banyak waktu dan pembelajaran bisa menyebabkan suasana kelas menjadi gaduh atau ramai jika guru tidak bisa mengontrol jalannya pembelajaran. Pada siklus I peningkatan hasil belajar siswa sebagai berikut: pada kegiatan prasiklus nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 55, pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa 69 dan target penelitian 80. Nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebesar 14. Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada kegiatan prasiklus 45%, pada siklus I meningkat menjadi 64% dan target penelitian 80%. Ketuntasan belajar siswa meningkat sebesar 19%. (Data hasil belajar siswa lebih rinci pada lampiran 6 hal. 75)

Berdasarkan uraian di atas observer dan peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar pada siklus I belum mencapai target penelitian dan

memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II dan melakukan perbaikan.

Beberapa hal yang masih perlu diperbaiki pada siklus berikutnya sebagai berikut:

- Guru belum membimbing siswa, apa yang harus dilakukan siswa atau kelompok setelah memperoleh kartu soal atau kartu jawaban.
- Kegiatan belajar mengajar dikuasai siswa yang pandai saja. Sehingga siswa yang kurang mampu menjadi minder dan tidak bekerja sama.
- Ada beberapa siswa yang tidak bisa bekerja sama karena keterbatasan kemampuan, sehingga mereka bingung apa yang harus dikerjakan. Hal ini dapat terlihat pada siswa yang tampak malas yang hanya melihat pekerjaan temannya.
- Ada beberapa siswa memang dengan sengaja bermain-main sehingga suasana bekerja sama kurang kondusif dan hasilnya kurang baik.

Upaya Perbaikan untuk Siklus Berikutnya (Siklus II)

Berikut ini terdapat beberapa hal yang direncanakan untuk diperbaiki pada siklus II:

- Guru harus dapat meningkatkan nilai rata-rata dan ketuntasan hasil belajar siswa agar menjadi lebih baik. Dengan cara yaitu : Guru mengharuskan siswa yang pandai mengajari atau membantu anggota kelompoknya yang tidak bisa mengerjakan. Hal ini dilakukan supaya siswa yang pandai dapat menjadi tutor sebaya bagi temannya.
- Guru memberikan penekanan secara khusus terhadap proses pembelajaran dan membimbing siswa dalam mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu yang sudah dicocokkan oleh siswa. Misalnya: apa yang harus dilakukan siswa atau kelompok setelah memperoleh kartu soal atau kartu jawaban.

- c. Memberi penghargaan kepada siswa yang hasil belajarnya paling baik, dengan memberikan hadiah.

Deskripsi Peningkatan Hasil Belajar dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Data yang diperoleh peneliti terkait dengan peningkatan hasil belajar dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *Make a Match* pada siklus II mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pada pra siklus rata-rata hasil belajar siswa mencapai 55, siklus II nilai rata-rata 84 dan target penelitian 80.

Selanjutnya persentase ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *Make a Match* pada siklus II mampu meningkatkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari 14 siswa kelas IV, yang berhasil mencapai KKM pada kegiatan pra siklus 45% (6 siswa), siklus II 85% (12 siswa) dan target penelitian 80% (11 siswa).

Berdasarkan tabel di atas peningkatan hasil belajar dan persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus II dapat peneliti deskripsikan sebagai berikut :

- a. Peningkatan hasil belajar siswa pada kegiatan prasiklus nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 55, pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa 84 dan target penelitian 80. Jadi nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebesar 29.
- b. Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada kegiatan prasiklus 45%, pada siklus II meningkat menjadi 85% dan target penelitian 80%. Jadi ketuntasan belajar siswa meningkat sebesar 40%.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang sangat signifikan, bila dibandingkan dengan siklus I. Nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebesar 29, ditinjau dari persentase ketuntasan

hasil belajar siswa meningkat sebesar 40%. (lampiran 11 halaman 89)

Refleksi

Kegiatan refleksi bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan dari kegiatan yang sudah dilaksanakan. Refleksi didasarkan pada pengamatan yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti maupun hasil pengamatan yang dilakukan observer. Setelah melakukan pengamatan, observer dan peneliti melakukan pertemuan untuk mendiskusikan hasil pengamatan. Hasil analisis tes nilai rata-rata siswa terjadi peningkatan yang dapat dilihat melalui perbandingan pada pra siklus, siklus I, siklus II dapat dilihat pada grafik 4.5

Grafik 3. Perbandingan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I, siklus II dan target penelitian.

PEMBAHASAN

Hasil temuan lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif *make a match* pada siklus I belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini disebabkan oleh guru belum memberikan penekanan secara khusus terhadap proses pembelajaran. Misalnya: tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa setelah mendapatkan kartu soal atau kartu jawaban. Selain itu, masih banyak siswa yang belum bisa bekerjasama dengan anggota kelompoknya, siswa bekerja sendiri tanpa memperdulikan kelompoknya, ada beberapa siswa yang asik bermain sendiri dan kegiatan mencari kartu pasangan dikuasai siswa yang pandai.

Namun pada siklus II, setelah guru melakukan perbaikan dan perubahan pada proses pembelajaran pada siklus II dengan cara sebagai berikut : 1) Guru memberikan penekanan secara khusus terhadap proses pembelajaran dengan cara membimbing siswa dalam mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu, siswa atau kelompok setelah mendapatkan kartu soal

harus mengerjakan soal tersebut bersama kelompoknya sampai menemukan jawabannya. Setelah itu, baru mencari pasangannya yaitu kartu jawaban yang dibawa kelompok atau siswa lain. 2) Guru mengharuskan siswa yang pandai mengajari atau membantu anggota kelompoknya yang tidak bisa mengerjakan. Hal ini dilakukan supaya siswa yang pandai dapat menjadi tutor sebaya bagi temannya. 3) Memberikan hadiah kepada siswa atau kelompok yang memperoleh poin tertinggi.

Dengan upaya-upaya diatas terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mancar 03. Hal tersebut dapat dibuktikan pada hasil belajar siswa pada siklus II yang dibandingkan dengan siklus sebelumnya yaitu : Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kegiatan pra siklus 55, pada siklus I 69 dan pada siklus II 84 pada kompetensi dasar penjumlahan pecahan pelajaran Matematika. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 29 (nilai rata-rata kelas). Jika ditinjau dari pencapaian persentase ketuntasan hasil belajar siswa, dapat dibuktikan dengan persentase jumlah siswa yang mampu mencapai KKM sebesar 70, pada kegiatan prasiklus 45%, pada siklus I meningkat menjadi 64%, pada siklus II meningkat menjadi 85%. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 40%. Penerapan metode *make a match* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mancar 03 tentang penjumlahan pecahan mata pelajaran Matematika.

Hasil temuan Penelitian Tindakan Kelas lapangan telah memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Tarmizi dalam (<http://tarmizi.wordpress.com/2008/12/03/pembelajaran-kooperatif-make-a-match> diakses tanggal 2 maret 2010). Yang berjudul Penerapan Pembelajaran Kooperatif Metode *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa

Indonesia. hasil penelitian Tarmizi dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan *Cooperative Make A Match* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Dengan penerapan metode *make a match* siswa terlihat sangat gembira, senang, aktif, antusias, saling bekerjasama dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga pembelajaran sangat menyenangkan, realita tersebut dapat terlihat pada waktu proses pembelajaran siswa atau kelompok saling mendahului menemukan kartu soal dan jawaban untuk mendapatkan poin dan untuk mendapatkan hadiah. Hal ini sejalan dengan pendapat Lie dalam Anita (2002:30) bahwa, "Pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang menitikberatkan pada gotong royong dan kerja sama kelompok". Hamalik (2004:116), "Motivasi yang kuat erat hubungannya dengan peningkatan keaktifan siswa yang dapat dilakukan dengan strategi pembelajaran tertentu, dan motivasi belajar dapat ditujukan ke arah kegiatan-kegiatan kreatif".

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa : Penenerapan metode *Make a Match* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Siswa Kelas IV SDN Mancar III Peterongan Jombang.

Peningkatan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar penjumlahan pecahan pelajaran matematika dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas siswa dalam menyelesaikan soal evaluasi pada tiap siklus. Peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu dari rata-rata 69 menjadi 84. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 29 (nilai rata-rata kelas).

Jika ditinjau dari pencapaian persentase ketuntasan hasil belajar siswa, yaitu : pada kegiatan prasiklus 45%, pada siklus I meningkat menjadi 64% dan pada siklus II meningkat menjadi 85%. Persentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 40%.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar S & Luluk Fz. 2009. *Prosedur Penyusunan Laporan dan Artikel Hasil Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Cipta Media Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Cet. ke-3. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- <http://tarmizi.wordpress.com/2008/12/03/pembelajaran-kooperatif-make-a-match/>. diakses tanggal 2 maret 2010.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative learning. Mempraktikkan Cooperative learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sanjaya, 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Widyaningsih, dkk 2008. *Cooperative Learning sebagai Model Pembelajaran Alternatif untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran Matematika*.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN METODE MAKE A MATCH PADA MATERI PENJUMLAHAN PECAHAN SISWA KELAS IV SDN MANCAR 03

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

16%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ilmiahtesis.wordpress.com

Internet Source

5%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 5%